

第 5 课：结构体类型

讲师：Monkey

时间：2016 年 7 月 17 日（周日）

课程要点：

1. 结构体简介

2. 结构体语法

1. 结构体简介

1. 什么是结构体？

结构体：struct。结构体是一种值类型，通常用于封装一些小型变量数据。

结构体和我们后续要着重讲解的“对象”有很多类似和一样的地方，可以把结构体当成一个迷你版的对象来使用。

2.Unity3D 中的结构体

在 Unity3D 中提供了很多结构体类型的数据。比如：Vector3（三维向量），Color（颜色），Quaternion（四元数），Ray（射线）等等

实战演练：

①使用之前讲解的知识，来保存一个人的基本信息，姓名，年龄，性别，地址。

2.结构体语法

1.声明结构体

public struct 结构体名称

```
{  
    public 数据类型 变量名;  
    public 数据类型 变量名;  
    public 数据类型 变量名;  
}
```

参数说明：

public：访问修饰符，后期会详细讲解。

struct：关键字，用于声明结构体。

实战演示：

①声明一个 Person 结构体，保存一些基本数据。姓名，年龄，性别，地址。

2.使用结构体

①创建结构体类型的变量：

结构体类型 结构体变量名 = new 结构体类型();

Person monkey = new Person();

②给结构体赋值：

结构体变量名.变量名 = 值;

monkey.age = 27;

③结构体取值：

结构体变量名.变量名;

monkey.age;